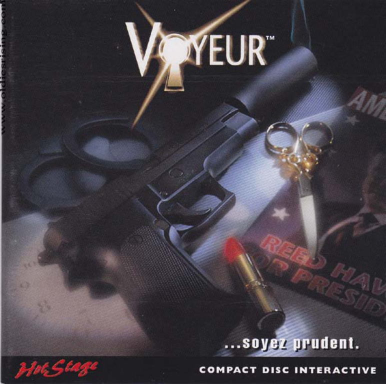

VOYEUR™
...soyez prudent.
Hot Stage
COMPACT DISC INTERACTIVE

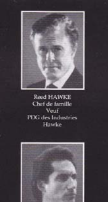
**VOYEUR** est une intrigue politico-criminelle dont vous êtes l'un des principaux acteurs... De la fenêtre de votre appartement, votre vue plonge sur l'hôtel particulier de Monsieur Reed Hawke, futur candidat à la Présidence des Etats-Unis... Réussirez-vous à mettre à jour le complot qui se trame dans cette luxueuse demeure ?

**Reed Hawke, Président Directeur Général** des industries Hawke, désire se porter candidat à la magistrature suprême. Ayant décidé de préparer les membres de sa famille à sa future campagne, il les invite à passer le week-end chez lui. L'un d'entre eux veut s'opposer à ses visées politiques et, à l'insu de Hawke, se prépare à révéler un sombre secret de famille afin d'anéantir ses espoirs. Hawke est décidé à tout mettre en oeuvre - y compris le meurtre - pour s'assurer du silence de ses proches.

A chaque partie de **VOYEUR**, un nouveau membre de la famille tente de trahir Hawke. Il vous faudra donc y jouer plusieurs fois pour découvrir tous les ressorts de l'intrigue.

**ATTENTION:**

CE PROGRAMME EST RESERVE AUX ADULTES. LE LANGAGE EMPLOYE ET CERTAINES SCENES SONT DE NATURE A CHOQUER UN PUBLIC NON AVERTI. CE DISQUE EST PROTEGE PAR UN CODE D'ACCES QUE NOUS VOUS CONSEILLONS DE GARDER CONFIDENTIEL.







Reed HAWKE
Chef de famille
Veuf
PDG des Industries
Hawke

MARGARET HAWKE
Soeur cadette de Reed
Femme du monde,
prend part à de
nombreuses oeuvres de
charité Mère de Chloe

JESSICA HAWKE
Soeur de Reed
Aînée des enfants Hawke
PDG d'ENCO. Vit au
Japon avec son ami
Masa Endo









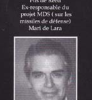




ZACHARY HAWKE
Fils de Reed
Ex-responsable du
projet MDS ( sur les
missiles de défense)
Mari de Lara

CHLOE HAWKE
Fille de Margaret
Marginale de la famille
Se déplace en Harley

MASA ENDO
Ami de Jessica
D'origine japonaise









FRANK STEWART
Responsable de la
sécurité chez Reed



LARA HAWKE
Femme de Zach

CHANTAL POUSETTE
Assistante personnelle
de Reed

## But du jeu

Vous pouvez jouer à Voyeur suivant votre humeur. Certains jours, vous chercherez à prouver la culpabilité de Reed Hawke en prévenant la police, d'autres fois, vous tenterez de sauver la victime (attention : ce ne sera pas toujours la même personne !), et lorsque vous aurez l'esprit un peu coquin, vous vous contenterez de regarder sans prendre part aux événements.

- **SI VOUS TENTEZ DE PROUVER À LA POLICE QUE REED HAWKE A COMMIS UN MEURTRE...**

Vous devez réussir à filmer la scène où Hawke est impliqué dans le meurtre d'un des membres de sa famille. Vous pourrez alors la montrer à la police. Hawke sera arrêté et sa candidature aux élections présidentielles tournera court. Attention : Vous pouvez appeler la police quand vous le voulez, mais rappelez-vous : il faut des preuves solides pour justifier une arrestation.

- **SI VOUS TENTEZ DE SAUVER LA VICTIME...**

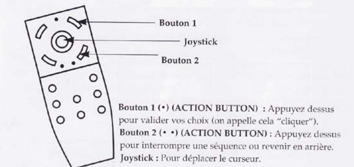
Vous devez enregistrer des scènes prouvant que Hawke a l'intention de faire disparaître le gêneur et envoyer votre film à cette personne. Ainsi prévenue du danger, elle pourra s'enfuir du manoir et, une fois hors d'atteinte, communiquer son témoignage à la presse. Hawke devra se résoudre à abandonner ses projets. Attention : N'envoyez surtout pas votre film à quelqu'un dont Hawke a acheté le silence.

- **SI VOUS REGARDEZ SANS PRENDRE PART AUX ÉVÉNEMENTS...**

Tel un véritable voyeur, vous pouvez choisir de parcourir avec votre caméra indiscrète les pièces de l'hôtel particulier de votre illustre voisin. La vie de ces personnes est, pour le moins, mouvementée ! Amusez-vous bien !

## TÉLÉCOMMANDE

La télécommande est l'outil qui vous permet de déplacer le curseur, faire vos choix et poursuivre votre enquête.




**Bouton 1 (•) (ACTION BUTTON) :** Appuyez dessus pour valider vos choix (on appelle cela "cliquer").
**Bouton 2 (• •) (ACTION BUTTON) :** Appuyez dessus pour interrompre une séquence ou revenir en arrière.
**Joystick :** Pour déplacer le curseur.

## DÉMARRAGE DU DISQUE

Après avoir mis le téléviseur et le lecteur de CD-i en marche, appuyez sur le bouton **OPEN** du lecteur pour ouvrir le logement du disque. Posez le disque dans son logement, face imprimée sur le dessus. Refermez le logement en appuyant une nouvelle fois sur **OPEN**. Cliquez sur **"PLAY CD-i"**.

## Code d'accès

Ce programme comporte des scènes déconseillées à un public non averti. Un code d'accès vous permet de contrôler l'utilisation du jeu. Après l'écran de présentation apparaît l'écran vous permettant de composer ce code. Le jour et l'heure de la dernière partie y sont également inscrits.

Utilisez la télécommande pour indiquer le code. Le joystick de la télécommande vous permet de déplacer le curseur en forme de clef. Positionnez-le sur le premier chiffre du code et appuyez sur le Bouton 1 de la télécommande (cette action s'appelle "cliquer"). Faites de même pour chaque chiffre composant le code puis cliquez sur le mot **ACCEPT** - Accepter - avec le Bouton 1 de la télécommande.

Le code est 3333. Pour changer de code, entrez le code courant et cliquez sur **NEW CODE** - Nouveau Code - ; puis entrez votre nouveau code et cliquez sur **ACCEPT** pour commencer à jouer.

## La première scène...

Le disque débute par une introduction-générique pendant laquelle vous découvrez le vrai visage de Jessica, l'assistante de Reed Hawke... Si vous voulez interrompre cette séquence, appuyez sur le Bouton 1 de la télécommande.

• L'ÉCRAN CI-DESSOUS APPARAÎT :

Vous êtes dans votre appartement. Un appel téléphonique vous explique votre mission (l'introduction de ce manuel résume ce message).



Prenez quelques instants pour examiner votre studio.

Déplacez le curseur en employant le joystick de la télécommande. Lorsqu'il passe sur un objet pouvant être utilisé, il en indique la fonction.

ATTENTION : la fonction de certains objets change durant la partie ! Si, dans cette première scène, vous placez le curseur sur le téléviseur, on vous proposera de regarder les informations (Watch TV). Cette proposition ne vous sera pas réitérée... si vous revenez plus tard, après avoir regardé chez votre voisin, la fonction du téléviseur aura changé !

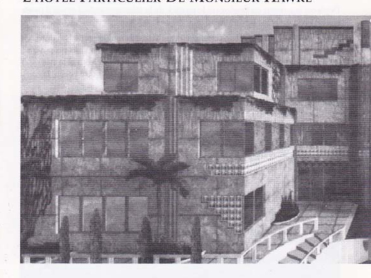
Durant les informations, vous apprenez la candidature de Hawke à la Présidence des Etats-Unis.

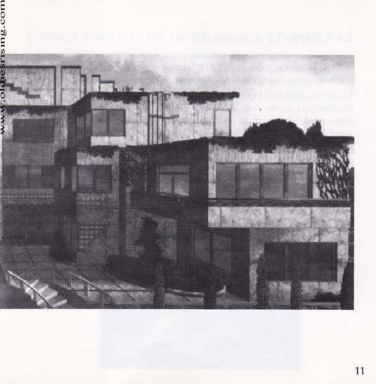
Lorsque le curseur passe sur le lit, un message vous propose d'envoyer la bande vidéo à la police ; lorsqu'il passe sur le téléphone, un autre propose d'appeler la police. Nous reviendrons plus tard sur ces messages ; pour le moment, vous n'avez pas assez de preuves (cependant, vous pouvez toujours essayer !).

Après avoir éventuellement regardé les informations, l'action la plus sage consiste à déplacer le curseur sur le caméscope et à cliquer en appuyant sur le Bouton 1 de la télécommande pour observer l'hôtel particulier qui se trouve de l'autre côté de la rue.

Notez que si vous désirez arrêter la partie, il vous suffit de cliquer sur la table de nuit.

## L'HOTEL PARTICULIER DE MONSIEUR HAWKE



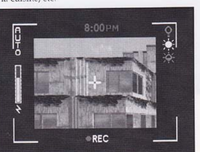


## LE TEMPS

Le temps a une importance capitale dans ce jeu. Vous ne disposez que du week-end (qui se termine le dimanche à 22 h 30) pour relever des indices et passer à l'action avant que Reed Hawke ne tienne sa conférence de presse le lundi matin.

Chaque moment de la journée apparait en haut de l'écran du caméscope. Pendant que vous observez, les minutes s'écoulent en "temps réel". Le niveau d'usure de la batterie affiché sur la gauche vous indique le temps qu'il vous reste avant de passer à la tranche horaire suivante. Quand la batterie est vide, le témoin clignote.

N'oubliez pas que si vous ne pouvez filmer qu'une scène à la fois, cela ne veut pas dire qu'il ne se passe pas quelque chose d'aussi important dans une autre pièce de la maison. Par exemple, si vous choisissez de regarder à travers la fenêtre de la chambre, vous risquez de manquer ce qui se passe au même moment dans la cuisine, etc.



## L'HÔTEL PARTICULIER DE MONSIEUR HAWKE

Quand vous observez la résidence de Monsieur Hawke, la caméra enregistre automatiquement les scènes que vous regardez. Déplacez le curseur en forme de croix vers chaque fenêtre. L'icone change en fonction de l'intérêt que présente la scène :



indique une scène à regarder.



indique une scène à écouter.

indique une ou plusieurs pièces à conviction à découvrir et à consulter (photos, agenda, lettres, etc.).

Le curseur ne change pas de forme si la fenêtre ne présente pas d'intérêt à ce moment-là.

Vous pouvez zoomer dans les pièces de la résidence qui comportent des preuves. Il vous suffit de cliquer sur la fenêtre (en appuyant sur le Bouton 1 de la télécommande).

Déplacez le curseur. Il se transforme en loupe rouge ou verte suivant la disponibilité de l'indice. Lorsque vous avez localisé un objet à examiner, vous pouvez :

- voir l'objet de près (cliquez sur le Bouton 1).
- tourner les pages d'un livre ou changer l'affichage d'un ordinateur (cliquez sur le Bouton 1).
- replacer la pièce à conviction (cliquez sur le Bouton 2).
- sortir de la pièce et revenir à la vue générale de la résidence (cliquez encore une fois sur le Bouton 2).
- revenir à votre appartement (cliquez à nouveau sur le Bouton 2).

Au cours de la partie, vous pouvez interrompre n'importe quelle scène et passer à la suivante, en cliquant sur l'un des boutons de la télécommande (Bouton 1 ou 2).

## POUR FINIR...

Vous avez assez d'éléments pour passer de longs moments à tenter de résoudre l'énigme.

Ce mode d'emploi n'a pas la prétention d'être exhaustif. Vous découvrirez d'autres astuces et fonctions en jouant. Le temps est un facteur important dans ce jeu. Vous ne devez manquer ni de patience, ni de témérité pour confondre Hawke.

Faites divers essais. N'hésitez pas à ne rien faire pendant plusieurs minutes. N'oubliez pas que les scènes se déroulent simultanément dans diverses pièces de la résidence.

Avec ce CD-i, vous faites vos premiers pas dans le jeu interactif. Nous vous souhaitons de nombreuses heures de divertissement !

## UN DERNIER MOT...

Pour quitter la partie, vous devez revenir dans votre appartement et cliquer sur la table de nuit.

## Lorsque vous pensez avoir suffisamment de preuves...

Lorsque vous pensez avoir réuni suffisamment de preuves (ou si vous désirez faire le point), revenez à votre appartement. Mais n'oubliez pas que, même lorsque vous êtes chez vous, le temps passe...

Déplacez le curseur sur le mobilier du studio pour prendre connaissance des actions que vous pouvez entreprendre. Elles sont résumées ci-dessous.

**Review Tape** - visionner la vidéo. Cliquez sur le téléviseur et utilisez le magnétoscope pour consulter les scènes (visuelles et auditives) et les pièces à conviction que vous avez enregistrées. Le dernier élément de la liste apparaît en surbrillance. Vous pouvez :

- Regarder les éléments l'un après l'autre. Le magnétoscope est d'un emploi simple. Cliquez sur **PLAY** pour commencer la lecture de la bande.
- Sélectionner l'élément à regarder dans la liste. Vous pouvez utiliser les flèches sur la droite du magnétoscope ou bien choisir directement dans la liste et cliquer sur le Bouton 1 de la télécommande. Cliquez sur **PLAY** pour commencer la lecture de la bande.
- Cliquez sur **EXIT** - sortir - lorsque vous désirez arrêter d'utiliser le magnétoscope.

**Call the Police** - appeler la police - Cliquez sur le téléphone pour appeler la police et leur raconter ce que vous avez vu. Un détective se présente chez vous et demande à regarder le film.

- Si vous avez enregistré une scène précise montrant les intentions criminelles de Hawke, elle apparaît à l'écran. Sinon, le téléviseur reste muet.
- Le verdict du détective est sans appel. Si vos évidences sont probantes, vous êtes traité avec honneur ; si vous n'avez rien de concret pour étayer vos dires, vous n'avez pas besoin de comprendre l'anglais pour lire le mépris du détective sur son visage !

**Send A Tape** - envoyer la vidéo - Cliquez sur l'enveloppe qui se trouve sur le lit pour faire apparaître les quatre personnages principaux.

- Cliquez sur l'image de la personne à qui vous voulez envoyer la cassette (la victime potentielle).
- Si vous avez enregistré des preuves suffisantes pour la prévenir du danger imminent *et* s'il s'agit de la victime, il ou elle s'échappera à temps pour dévoiler les sombres intentions de Hawke. Sinon, vous passerez un mauvais quart d'heure...
- Cliquez sur **Exit** - sortir - pour retourner à votre appartement, ou appuyez sur le Bouton 2 de la télécommande.

## Pour finir...

Vous avez assez d'éléments pour passer de longs moments à tenter de résoudre l'énigme.

Ce mode d'emploi n'a pas la prétention d'être exhaustif. Vous découvrirez d'autres astuces et fonctions en jouant. Le temps est un facteur important dans ce jeu. Vous ne devez manquer ni de patience, ni de témérité pour confondre Hawke.

Faites divers essais. N'hésitez pas à ne rien faire pendant plusieurs minutes. N'oubliez pas que les scènes se déroulent simultanément dans diverses pièces de la résidence.

Avec ce CD-i, vous faites vos premiers pas dans le jeu interactif. Nous vous souhaitons de nombreuses heures de divertissement !

## Un dernier mot...

Pour quitter la partie, vous devez revenir dans votre appartement et cliquer sur la table de nuit.

# AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

• Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

• Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

• Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

## PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

• Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
• Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
• Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
• Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
• En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

COMPACT DISC Interactive

Le Compact Disque Interactif donne à la télévision une nouvelle dimension : l'interactivité, avec la vidéo numérique et la qualité de son du disque compact. Pour exploiter les CD-i, l'utilisateur dispose d'une télécommande à trois fonctions principales :

- **Déplacement du curseur**
  Cette fonction permet à l'utilisateur de placer le curseur n'importe où sur l'écran lorsque cela est nécessaire pour sélectionner une action précise ou, d'une façon générale, une zone ou un objet actif affichés à l'écran.
- **Bouton d'action 1**
  Repéré par un point •, ce bouton sert à lancer une action sélectionnée au moyen du curseur.
- **Bouton d'action 2**
  Repéré par deux points • •, ce bouton peut selon le cas assurer les mêmes fonctions que le bouton 1 ou permettre d'en exécuter d'autres.

Pour localiser la commande du curseur et les boutons d'action sur votre télécommande, reportez-vous au manuel d'utilisation de votre lecteur CD-i. Nota: les fonctions peuvent varier selon le disque. Pour connaître ces fonctions, consultez les programmes d'"Aide" proposés dans la plupart des CD-i.

Le rangement et la manipulation du CD-i nécessitent autant de soins que pour le CD audio. Vous n'aurez pas à nettoyer le CD-i si vous le manipulez seulement en le tenant par les bords et le rangez directement dans son boîtier après utilisation. Si votre disque présente un défaut de fabrication ou de lecture, retirez-le du lecteur et nettoyez-le avec un chiffon sec, propre, doux et non pelucheux en suivant toujours une ligne droite partant du centre du disque et allant vers le bord. N'utilisez jamais de solvants ou de produits abrasifs pour nettoyer votre disque.

812 0092

